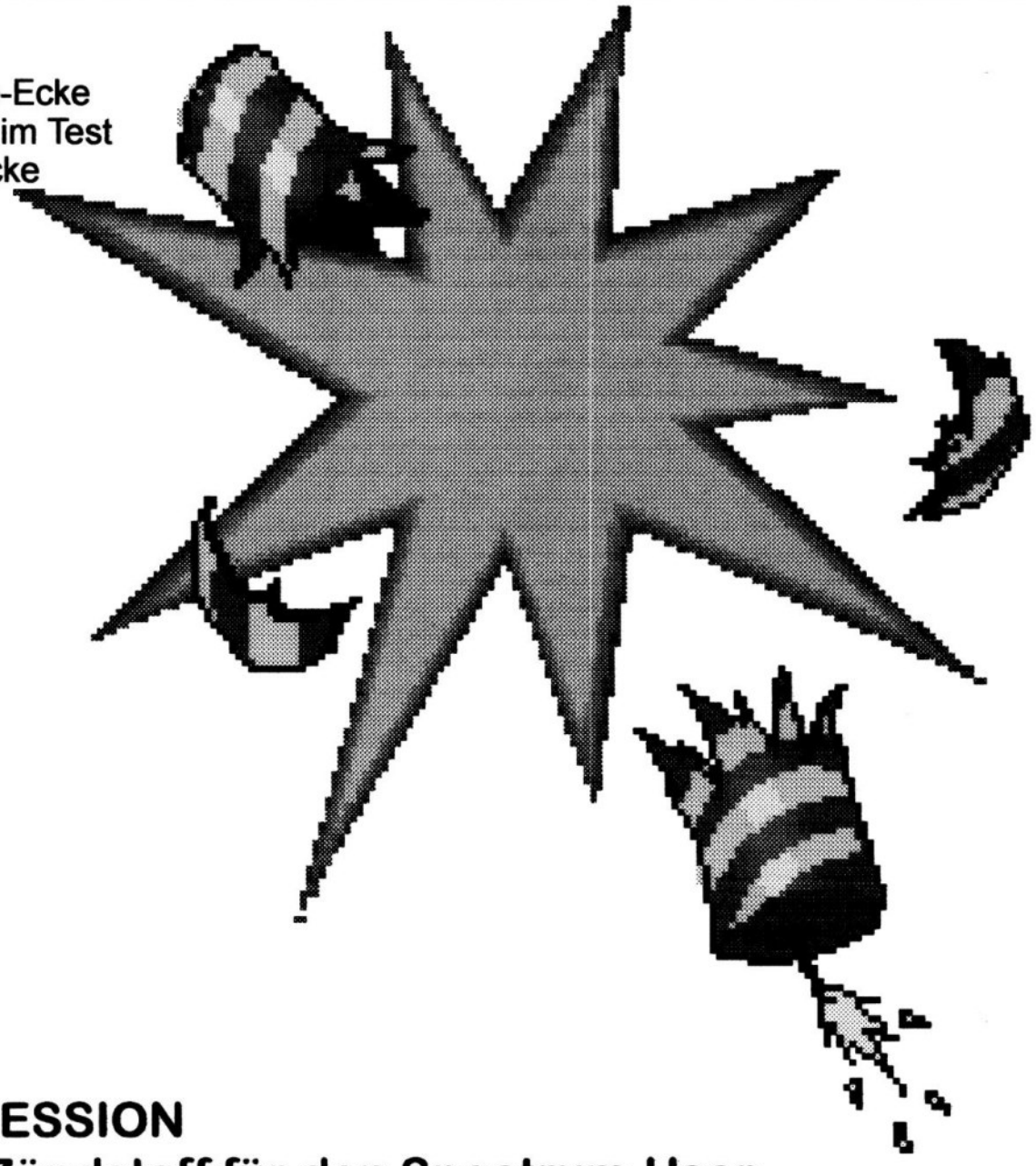
Das Spectrum-User-Club Magazin

SUC-SESSION

Hardware-Ecke
Fanzines im Test
Plus D Ecke
u.v.m



SUC-SESSION
...der Zündstoff für den Spectrum-User

November 1996 / Ausgabe Nr. 11 (152)

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2	Briefe	12
Impressum	2	Plus-D Ecke	14
Verkaufsliste	3	Fanzines	18
Vorwort	4	Demo Ecke	20
News in Kürze	5	Hardware-Ecke	22
Musik auf dem 128er	6	Programmtests	24
Vom Spectrum ins MM-Land	7	Werbung	26
Spectrum- und Sam-Tag	7	Witzseite	27
Adventurelösung	8	What´s Out	28
Code Cruncher	9	Heiratsanzeigen	99

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands. SUC-SESSION ist das Club-Magazin des Spectrum-User-Clubs und wird an alle Clubmitglieder versendet. Es wird gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle SUC-Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte einzusenden.

Redaktion : Thomas Eberle, Fred Dürkes
Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: monatlich
Clubhotline : 0711/775033 (Tel/Fax)
Hardwarefragen : 0711/731026 (Tel/Fax)

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft kostet pro Jahr 50,00 DM, bei kürzerer Mitgliedschaft 5,00 DM pro Monat. Eine einfache Überweisung auf Konto-Nr. 3744727, BLZ 60050101 Landesgirokasse Stuttgart unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Ludwig Halbritter, Voglerinweg 7,
86508 Rehling
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen

SinTech - VERKAUFSLISTE

Neu:

Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt	65,00
Spectrum +3 Platine ohne Laufwerk	90,00
Netzteil für +2 A/B und +3	30,00
+2 Kassettenrekorder	50,00
Floppy 1,44 MB für Opus, +D oder MB 02	65,00
Netzteil Kit, mit Netzteil und allen Kabeln für 2 Floppys	45,00
Floppykabel für 2 Laufwerke (Discinterface angeben)	15,00
Silberpapier für ZX Printer	5,00
Farbband original STAR für LC 10 im Doppelpack, 2 Stück	10,00
Abdeckhaube für 48k+/128	12,50
Abdeckhaube für +2/+3	14,00
48k Tastaturfolie	20,00
Klebefolie mit Spectrum Keywords für +2/+3 oder Emulator	4,00

Umbauten:

Umrüstung +2A zu +2 (Joystick, ROM, Userport)	25,00
Umbau Joystickport am +2/+2A/+2B/+3	15,00
Einbau Stereo-Soundschaltung für 128/+2/+2A/+2B/+3	10,00
Einbau Kempston-Interface in +2/+2A/+2B/+3 Gehäuse	25,00

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k	165,00
Sinclair ZX Spectrum +2 mit Joystickumbau	165,00
Sinclair ZX Spectrum +2A, neuwertig, komplett umgerüstet	155,00
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk, ohne Umbau	180,00
Spectrum 48k (Gummi oder +)	85,00
+D Floppyinterface (nur Suchaufträge)	Preis auf Anfrage
Joystickinterface 1-Port 5,00 DM 2-Port	20,00
Sinclair SJS-Joystick für +2/+2A/+2B/+3	5,00
Microdrive	25,00
Interface 1	45,00
20 Microdrive Cartridges in einer Box	35,00
Multiface One (Hackmodul für 48k)	35,00
Multiface 128 (Hackmodul für 128k/+2, nicht für +D)	45,00
Timex Sinclair Printer (kleiner Drucker) mit Papier	50,00
Alphacom 32 Printer (kleine Drucker) mit Papier	50,00
RAMPRINT (Drucker Interface mit eingebauter Software)	45,00
Cheeta SPECDRUM System mit mehreren Drum-Kits	35,00
Currah Microspeech	45,00
16k Speichererweiterung für ZX 81	10,00
32k Speichererweiterung für ZX 81	20,00
Wafadrive mit Wafern (ähnlich Microdrive)	35,00

Außerdem Reparaturservice, Soft- und Hardware-Suchservice, große Auswahl an Büchern und großes Softwarelager. Fordern Sie jetzt unseren neuen Katalog an.

Preise + Porto. Angebot solange Vorrat reicht. Mitglieder des SUC erhalten 10% Rabatt auf Hardware.

SinTech
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033

VORWORT

Liebe Spectrum-Freunde,
zuerst wollen wir uns ganz offizell bei euch allen für die vielen Fehler entschuldigen, die uns in letzter Zeit passiert sind. Nicht alle werden es gemerkt haben, aber z.B. in der letzten Ausgabe hatten wir zwei Artikel, die PLUS D Ecke und die NEWS IN KÜRZE einfach vergessen. Das wir trotzdem auf 24 Seiten gekommen sind, mag veranschaulichen, wieviel Arbeit wir hatten, und das alles noch in einer Zeit wo wir in England auf der Northern SAM & SPECTRUM-SHOW waren, unser eigenes Treffen veranstaltet haben und kurz zuvor auch selbst mal Urlaub machten. Kurz gesagt, es war ganz schön stressig, da haben wir Fehler gemacht und waren ehrlich gesagt richtig erleichtert, wenn wir die SUC-SESSION fertig hatten.
Klar, wir wollen unseren Lesern etwas bieten, aber auch ein Problem ist es, sich ständig neu zu motivieren. Wir sind ein Club, da sind eben nicht nur die Clubleiter gefragt, sondern alle.

Daher der Aufruf an alle Mitglieder:

RUF DOCH MAL AN !

Telefon : 0711 / 77 50 33 (Thomas)
Telefon : 0711 / 73 10 26 (Fred)

Unser Hotline-Service wird von den Mitgliedern noch viel zu wenig genutzt (Außer vielleicht von D.Reklau, der diesen zu ausgiebig nutzt). Im allgemeinen finden wir das nicht so schlimm, weil wir ja auch mal in Ruhe arbeiten müssen, aber im Moment brauchen wir eure Hilfe. In kurzen Telefongesprächen können wir herausfinden, wo eure Interessen liegen, vielleicht ganz neue Themengebiete entdecken. Dies macht die SUC-SESSION für euch interessanter und motiviert uns von neuem. Also, wenn schon nicht jeder einen Artikel einsendet, anrufen kann doch jeder mal, vielleicht einfach nur um zu sagen:
ICH BIN EIN SPECTRUM-USER, ICH STEHE HINTER EUCH!
Aber seid bitte nicht böse, wenn wir mal nicht zurückrufen, und auch die bei denen wir uns lange nicht gemeldet haben, bitte meldet ihr euch mal. Wir haben zuviele Kontakte und zuviele Mitglieder um alle anzurufen. Das ist auch eine Kostenfrage bei 80 Mitgliedern. Aber wir werden uns bessern. Wo wir beim verbessern sind, wo bleibt die Postkarte werden manche fragen. Keine Angst, unsere alljährliche Postkartenaktion kommt auch noch, aber eben erst im Dezember. Ein ganzer Fragenkatalog erwartet euch, also seid vorbereitet. Zuletzt möchten wir euch noch über Änderungen informieren. Manche werden sich vielleicht fragen, ob wir keine neuen Mitglieder haben oder warum es diese Rubrik nicht mehr gibt. Natürlich haben wir immer wieder Zugänge, wie auch Abgänge. Allerdings wollen wir das den Mitgliedern selbst überlassen, es publik zu machen. Nur die Adresse hilft sowieso niemand, es wäre also schön von den Neumitgliedern, wenn sie sich selbst in der Leserbriefecke vorstellen könnten, kurz mit Interessen und Systemkonfiguration. Dies gilt natürlich auch für alle anderen Mitglieder, speziell die, die Kontakte suchen. Ansonsten gibt es natürlich einmal im Jahr eine komplette Mitgliederliste. Als zweite Neuerung haben wir unsere Redaktion erweitert. SANDRA wird in Zukunft der ruhende Pol zwischen den männlichen Mitgliedern der Redaktion sein und auch einige Themen bearbeiten. An alle die jetzt zum Telefon rennen: SANDRA hat noch keine eigene Hotline (Wir wollen euch ja nicht zum Telefonsex verleiten).
Wow, am Ende dieses MEGA-VORWORTS dann noch die übliche Bitte: Sendet uns eure Artikel, wir hätten gerne eine +3-Ecke, eine Adventure-Ecke und mehr Spieletests. Aber uns fehlen die Zuschriften. Wir haben trotzdem diesemal eine, hoffen wir, besonders interessante Ausgabe mit allem was das Spectrum-Herz begehrt.

Viel Spaß damit !

THOMAS und FRED

News in Kürze

In der Tschechei, genauer gesagt in ZLIN ist ein weiteres Spectrum-Treffen für November geplant. Die ZLINCOM wird sicherlich keine Besucher aus Deutschland sehen, dafür ist es wohl zu weit, aber interessant ist die Gästeliste trotzdem:

JORDAN (Demo-Coder vom Exodus-Team)
OMEGA (Demo-Coder)
JAXON HOLLIS (Hacker, freier Mitarbeiter versch.Magazine)
LAST MONSTER (Demo Coder, Musiker, Bastler)
Martin Blazek (8-Bit Company, Hersteller des MB02).

Hauptsächlich soll auch das MB 02 offiziell vorgestellt werden, aber sicherlich wird dort noch einiges mehr geschehen. Vielleicht hören wir bald davon.

James Waddington ist vorerst umgezogen, und mit ihm der Games Finder Service und das Magazin CLASSIX. Bis Weihnachten ist er unter dieser Adresse zu erreichen:

James Waddington
Sherwood Lodge
15 Drummond Road
Boscombe, Bournemouth,
BH1 4DP
Great Britain.

Da James nicht seine ganze Software mitnehmen kann, sollten Bestellungen wie bisher an die alte Adresse gehen, neue Suchaufträge oder sonstiges zu CLASSIX sollte man an die neue Adresse schicken.

Der Games-Finder-Services weitet sich aus. In naher Zukunft sollen jetzt auch Amstrad CPC und C-64 abgedeckt werden.

FISH ist wieder da.
Freilich, das Magazin FISH ist mit ZAT zusammengegangen um Z2 zu gründen. Ein gutes Fanzine welches wir noch vorstellen werden. Aber Back-Issues der Ausgaben FISH 2-9 sind wieder erhältlich (für Sammler). Scheinbar hat Z2 auch noch Konkurrenz bekommen mit FISH 2, einem Magazin das die ganzen Serien aus FISH fortsetzt. Ebensolches hat ja auch Z2 vor...es sind langsam einfach zu viele Magazine.

Dead or Alive heißt ein "KOMMANDO"-Ähnliches Game (wegen Indizierung etwas anders geschrieben) von den Grafix Wizards. Für 4,00 Pfund von der bekannten Adresse (schaut immer auf der letzten Seite unter "WHATS OUT") zu haben.

Auch Adventures sind noch lange nicht tot. Es gibt noch jede Menge Neuerscheinungen, vor allem bei ZENOBI. Allerdings scheint das in unserem Club niemanden zu interessieren, oder. Wir denken da an die Einrichtung einer Adventure-Ecke oder wir würden auch für Mitglieder einen Adventure-Bestell-Service einrichten.

Wen würde so etwas interessieren ?
Wer würde eine Adventure-Ecke leiten und schreiben wollen ?

Alchemist erwirbt weiterhin Lizenzen von Gremlin Graphics Spielen. Eines der neueren Re-releases davon ist Night Raider (1988: 7/10 Punkte von YS). Der neueste Coup ist eine Verreinbarung mit MIKRO-GEN, die alten Spiele nochmal neu aufzulegen. Das ist der richtige Weg, PYJAMARAMA oder EVERYONE'S A WALLY nochmal auf den Markt zu bringen. Nähere Infos und Preise bei Alchemist oder bei Interesse via SINTECH anfragen.

In der neuesten Ausgaben von FORMAT erschien eine Zusammenstellung aller Spectrum-und SAM Services die noch aktiv sind.
Sehr interessant!

Die Original Spectrum-Anleitung ist jetzt auch von FORMAT zum Preis von 4.95 Pfund erhältlich.

Softwaretests, Frage & Antwort und viele andere Spectrum-bezogene Themen werden auch im Internet behandelt.
Eine von vielen Adressen: http:///www.heremetica.com/technologia/sinclair.

Musik auf dem 128er : PRIDE (von Frans Postma)

```
350 LET a$="UX1500W2T1200S(3&1gCEgCE)(3&1aDFaDF(3&1gDFgDF)(3&1g
    CEgCE)(3&1aEAaEA)(3&1#faD#faD)(3&1gDGgDG)((3&1egCegC))(3&1d#
    fCd#fC)(3&1dgbdgb)(3&1eg#Ceg#C)(3&1daDdaD)(3&1dfbdfb)(3&1cgC
    cgC)O4((3&1aCFaCF))(3&1gbFgbF)(3&1gcEgcE)(3&1$bCE1$bCE)(3&1a
    CEaCE)(3&1aC$EaC$E)(3&1bCDbCD)(3&1gbDgbD(3&1gCEgCE)(3&1gCFgC
    F)(3&1gbFgbF)(3&1aC#FaC#F)(3&1gCGgCG)(3&1gCFgCF)(3&1gbFgbF)(
    3&1g$bEg$bE)3&1faCFCaCafafdfdO5N3&1gbDFDbDbgbdfedV15N9C"
351 LET b$="UX400W7O4(1&4_5E)(1&4_5D)(1&4_5D)(1&4_5E)(1&4_5E)((
    1&4_5D))UX1500W2((1&4_5C))(1&4_5a)(1&4_5b)(1&4_5$b)(1&4_5a)(
    1&4_5$a)(1&4_5g)((1&4_5f))(1&4_5d)(1&4_5e)(1&4_5g)(1&4_5f)(1
    &4_5c)((1&4_5f))(1&4_5e)((1&4_5d))(1&4_5$e)(1&4_5e)((1&4_5d)
    )(1&4_5c)1&4_5_7c1&4_5_7$c9E"
352 LET c$="UX400W7O4N7CCCCbbCCCCCCbbbbaaddggggffffeeeeddO3ggCC
    CCUX2000W2Nff#f#f$a$agggggggggggggggcc9ccc"
353 PLAY a$,b$,c$
```

KOMMENTAR:
VOM SPECTRUM INS MULTIMEDIA-LAND

Wir alle, die wir dieses Magazin lesen, gelten in der Gesellschaft der Computeruser als Aussenseiter. Ich möchte hier einige Gedanken zum Thema Spectrumwelt von mir geben. Kaum einer wird nicht schon gegrübelt haben, warum er so an dieser alten Kiste hängt. Wenn wir auch nicht mehr viele sind, so arbeiten wir doch mit einer Technik die fast 15 Jahre alt ist, in einer Zeit wo ein 2 Jahre alter Computer normal schon als veraltet gilt. Aber dennoch, ein Freund und Spectrum-User sagt immer: "Brauch i des" auf hochdeutsch "Brauch ich das", wenn ihn jemand mit den Vorteilen eines PC's konfrontiert. Zweifellos, ein moderner PC ist schneller und leistungsstärker als der Spectrum und auch wenn manche sagen "Der Spectrum lebt", der PC hat ebensowenig eine Seele wie der Spectrum. Nur kommen die meisten von uns eben ganz gut auch ohne diese Leistungsstärke aus. Viele von uns sind natürlich Doppeluser, der PC oder Amiga hat längst Zugang zu den meisten der Spectrum-Heime gefunden, dennoch zählen gerade auch diese User teils zu den aktiveren. Eben diese User wissen ganz genau, wie wertvoll der Specci eigentlich ist. Kann ein PC-User ein eigenes Modem-Programm schreiben, oder ein Spracherkennungsmodul bauen ? Die meisten PC-User sind ja schon verzweifelt wenn WINDOWS 95 nicht läuft. Der Spectrum gibt uns in einer Richtung schier endlose Möglichkeiten, beschränkt uns aber auch in anderer Weise, Speicherplatz, grafische Darstellung, Sound und Geschwindigkeit. Es ist nicht von der Hand zu weisen: Es gibt Einsatzmöglichkeiten, Anwendungen und Spiele, zu denen man andere Rechner braucht. Ist man aber ein kreativer Mensch, will man eigene Ideen ohne Studium verwirklichen, dann nimmt man am besten den Spectrum. Diejenigen, die von anderen Systemen kommen, oder ein anderes System zuhause haben, werden mir zustimmen. Sonst wären sie ja wohl kaum hier Mitglied. Die anderen, die noch nie einen anderen Computer hatten, werden jetzt von der Werbung in Versuchung geführt. Aber denkt an meinen schwäbischen Freund und erinnert euch seiner Worte. Geht kritisch die Vor- und Nachteile durch. Jedes Multi-Media Spiel verliert irgendwann seinen Reiz, sowie es auch Spectrum-Spiele tun. Wer es trotzdem tun will soll es tun. Aber ich bin sicher: Wer solang den Specci gewöhnt ist, kommt auch wieder zurück. Nur dann hat man eine Erfahrung mehr und einen Haufen Kosten hinter sich. Diejenigen, die tatsächlich einen Einsatzzweck für einen anderen Computer haben: Kaufen! Denn für alles ist der Spectrum nicht gemacht. Er hat seine Grenzen, genau wie jeder andere Computer. (te)

SPECTRUM & SAM - Tag in Houten

Persönlich waren wir nicht am 05. Oktober in Houten/Holland anwesend, als sich die Tore zum 2. Mal für SAM und Spectrum öffneten. Dennoch wurde uns von Besuchern und aus dem Magazin der SGG (Groningen/Holland) einiges zugetragen, welches wir weitergeben. Nicht nur SAM und SPECTRUM User waren anwesend, auch der ZX-81 war vertreten. User kamen hauptsächlich aus Holland und Deutschland, insgesamt 45 Besucher, was die Vorjahreszahl knapp übertrifft und somit vom Veranstalter sicherlich als Erfolg gesehen wird. Merkwürdig ist in diesem Zusammenhang die Aussage, daß scheinbar nur 3 Spectrums aufgebaut waren, was natürlich auch mit der größeren Anzahl der anderen Systeme (SAM, ZX 81) zu erklären ist. Vorgestellt wurden neue Software, z.B. KLIATBA NOCI von SINTECH oder neue russische Demos, das immer wieder gern gesehene funktionierende HARDDISK-Interface an der Opus, der CD-Game Pack (ebenfalls bei SINTECH erhältlich) und bestimmt noch vieles andere. Wichtig bei diesem Treffen war, das die Besucherzahl stimmte und so sicherlich eine Menge Gesprächsstoff rund um die Computer entstand. (te)

COLOSSAL ADVENTURE (Teil 2)

Die Lösung 2.Teil von Harald Lack und Hubert Kracher

Im Anschluß an unsere Einführung in Colossal Adventure vom letzten Monat, heute nun die Komplettlösung. Bitte denkt an die Zufallselemente auf die man keinen Einfluß hat und seid sparsam mit der Lampenenergie. Wir starten an unserem Ausgangspunkt... at the end of a road:
E, D, take coins, U, drop coins, take lamp, examine lamp, take keys, take bottle, E, S, S, S, take sandwiches, examine sandwiches (Honig! - das ist was für Bären!!), W, fill bottle, S, S, examine grate, open grate (mit den Schlüsseln), N, N, N, E, say plugh, on lamp (wir sind jetzt im sogenannten Y2-Raum), S, D, W, D, W, W, W, W, D (der verwelkte Setzling ruft nach Wasser), water plant (die Pflanze wächst und will mehr Wasser), U, E, E, NE, E, U, E, E, D, fill bottle, U, W, W, D, W, W, W, W, D, water plant (die Pflanze reicht jetzt durch eine Öffnung über uns), U, E, D, fill bottle (diesesmal mit Öl), U, W, D, climb plant, W (wir sollten die Inschrift an der Westwand notieren), N, oil gate (es springt auf), drop bottle, S, take eggs, S, E, U, E, E, NW (das muß man oft mehrmals wiederholen bis es klappt - wir landen im Oriental room), W, SW, N, cross bridge (ein riesiger Troll erscheint und verlangt Geld), give eggs (wir kriegen sie später wieder), cross bridge, fee, fie, foe, foo (das bringt uns die Eier dahin zurück, wo wir sie fanden), NE, E, NE, E, take spices, W, S, D, D, in, feed bear (mit den Sandwiches), open chain (mit unseren Schlüsseln die offenbar überall sperren), drop keys, take bear, take chain, out, U, U, W, W, cross bridge (der Troll erscheint schon wieder), throw bear (wir sind wohl ziemlich stark - der Troll sucht das Weite), cross bridge, SW, D, SE, SE, NE, E, U, E, U, N, off lamp, say plugh (wir sind wieder im brick building), drop chain, drop spices (eine gute Stelle um den Spielstand zu sichern), W, S, S, S, D, W, take cage, on lamp, W (wir merken uns das Wort Xyzzy, das an der Wand steht), W, W, take bird (er landet im Käfig), W, D, D, free bird (er vertreibt die Schlange), drop cage, S, take jewellery, N, SW, W, kill dragon, yes (wir töten den Drachen mit blossen Händen), take rug, E, E, N, N, off lamp, say plugh, drop jewellery, drop rug (wie wärs mit Speichern ?), say plugh (zurück im Y2-Raum), say plover (wir sind jetzt ? - richtig ! Im Plover room), NE, take pyramid, S, say plover (zurück gehts), on lamp, S, take bars, N, off lamp, say plugh, drop pyramid, drop bars, say plugh, on lamp, S, D, W, D, W, W, W, W, D, climb plant, W (hier sind die Eier wieder), N, N, take trident, S, S, take eggs, S, E, U, E, E, NE, E, N, open clam (eine Perle rollt heraus und verschwindet), S, U, E, U, N, off lamp, say plugh, drop trident, drop eggs (wieder Zeit für eine Sicherung des Spielstandes), say Xyzzy (wir sind nun im Schuttraum), on lamp, take rod, W, W, W, D, S, take nugget, N, W, wave rod (eine kristaline Brücke erscheint und überspannt den Abgrund), drop rod, W, take diamonds, E, E, D, N, N, off lamp, say plugh, drop diamonds, drop nugget (speichern nicht vergessen), say plugh, on lamp, S, D, W, D, E, take gazette, E, drop gazette, S (so oft wiederholen bis wir den Ante-room erreichen), W, W, NW (bis zum Oriental room wiederholen), N, W, off lamp, drop lamp, e, take emerald, W, take lamp, on lamp, NW, S, take vase, SE, NE, E, U, E, U, N, off lamp, say plugh, drop emerald (auf keinen Fall die Vase ablegen - eventuell speichern), say plugh, on lamp, S, D, W, D, W, W, E, take pillow, W, NE, E, U, E, U, N, off lamp, say plugh, drop pillow, drop vase (sie landet sanft auf dem Kissen - letztmals speichern und durch bis zum Ende), say plugh, on lamp, S, D, W, D, N, D, D, take pearl (hier ist sie also), U, U, S, U, E, U, S, N, S (In dieser und den unmittelbar angrenzenden Locations laufen wir solange rum, bis ein Elf erscheint. Er fragt uns ob wir seine Leute befreien wollen), yes - wir werden zum Endgame transportiert. Wir landen im einem Huge room.....weiter gehts take keys, take lamp, take dynamite, on lamp, N, drop dynamite, SW, take rod, blast (wir töten fast alle Dwarfs und schaffen einen neuen Ausgang nach Westen), W, W, W, U, U, U, U, U, E, D, W, W, W, wave rod (eine Brücke erscheint), W, W, W, D, D, D, take elixir, off lamp, drop rod, take pentacle, U, U, U, E, E, E, E, E, N (eine Menge Skelette sind an die Wand gekettet), drop elixir (alle

Skelette erwachen zum Leben), S, W, N, open chain (die Elfen sind frei), S, S, open chain (auch die restlichen Elfen erlangen die Freiheit), N, W, W, W, W, lock door, U, U, U, U, E (es ereignet sich eine riesige Explosion als das Wasser und Lava zusammenkommen), N, take orb, E, E, drop keys, take sceptre, S, W, W (die Spinne starrt auf das Pentacle), W (sie folgt uns jetzt), U, U, U, throw pentacle (sie Spinne folgt ihm in den Raum), on lamp, D, D, D, E, E, E, S, take crown, W, N, U, U, W, W, W, W, W (wir werden vom Strom mitgenommen mitsamt unserer brennenden Lampe), U (wir sind jetzt an der Ecke eines Untergrundreservoires), S, S, S, E, E, U, E, E, E, E, E, E, U.....
the final message appears...Colossal Adventure ist gelöst!!!
Bis bald an dieser Stelle !

Code Cruncher (Teil 5)

5. Teil des Maschinencodekurses
Nein, ich habe keine Ahnung, wo der CodeCruncher steckt. Absolut keine. Ihr Leute von der Presse könntet genauso gut heimgehen,es gibt hier nichts zu sehen. Schaut, als ich ihn das letzte Mal sah, flog er in Richtung Melton Mowbray davon, wobei er sich über Fehler in Ausgabe 6 beklagte und Wiedergutmachung verlangte.
Welche Fehler ?

Nun, Zeile 145 wurde vergessen, sie lautet:	145		LD D,0
Zeile 410 heißt richtig:	410		LD A,(HL)
Zeile 460 heißt richtig:	460	LP9	LD A,H

Schaut, da fährt Lady Di in einem C5.Huch, endlich bin ich sie losgeworden. Es wird immerschwieriger, meine wahre Identität geheimzuhalten. Wie ihr wißt, bin ich eigentlich ein ärmlicher Student, der sich nur in einenCode Cruncher verwandelt, wenn er das Signalhorn des Spectrum hört.
Diesen Monat will ich euch über den Sinn vom Programmieren im allgemeinen erzählen und insbesondere über das Programmieren mit dem Spectrum. Nun könnten Sie den Eindruck haben, daß Programmieren am Spectrum keine sehr nützliche Fähigkeit ist. In den frühen Achzigern konnte man Spiele in Basic schreiben und sie verkaufen. Später mußten die Spiele viel raffinierter und in Maschinencode geschrieben sein. Doch letztendlich wurde auch dies finanziell überflüssig. Was ist also jetzt mein Anliegen ?
Nun, Programmieren im allgemeinen ist eine äußerst wichtige Fähigkeit auf der ganzen Welt und macht einen großen Teil der Weltwirtschaft aus. Desweiteren wird das meiste davon in hochentwickelten (d.h. leichten) Sprachen geschrieben. Sicher, werdet ihr denken, aber das betrifft ja das Programmieren auf Superwunder-Computern wie den PC, nicht den kleinen Spectrum....Das stimmt natürlich, aber laßt mich eine Behauptung aus eurem Kopf rauswerfen.
Behauptung: Wenn man einmal in Spectrum-Basic programmieren kann, dann ist das Erlernen jeder anderen entwickelten Sprache fast nur eine Frage der Syntax. Boing...während ihr dies noch verdaut, will ich euch noch eine weitere Behauptung anbringen:
Behauptung: Es gibt nur zwei Programmiersprachen in der Welt, die hochentwickelte (high level) und die Assemblersprache. Wenn sie die Programme dieser Spalte verstehen, verstehen sie alle Programmiersprachen, die es gibt. Nun, sie verstehen die Hauptideen hinter jeder Sprache, die Syntax von jeder zu lernen würde ein paar Stunden in Anspruchnehmen mit einem passenden Buch zu dem Thema. Es gibt viele Versionen des Basic für den PC und andere geliebte Computer. In der Tat ist es noch immer die so beliebte HighLevel-Sprache. Alle Befehle des Spectrum-Basic von Goto bis Str$ werden wiedergegeben, genau wie im Spectrum-Basic. Es gibt nur drei Hauptideen in jeder High Level-Sprache. For-Next-Schleifen, If-Then-Ausdrücke und fortlaufende Teile. Zum Fortlaufen dienen eingebaute Subroutinen, die auf dem Spectrum mit Gosub oder Call Ret

aufgerufen werden. Nächsten Monat werde ich euch einige kurze Programme in Assembler zeigen (auf dem berühmten Intel-CPU), z.B. in Pascal, Fortran, C und Maple Basic (alle für den PC) und dann werdet ihr sehen wie ähnlich sie alle dem entsprechenden Programm in Spectrum-Basic sind, doch jetzt mache ich lieber mit dem Programm für diesen Monat weiter. Diesen Monat geht es um den Hintergrund.
Das Programm löscht den Bildschirm, stellt einen, ähm, Hintergrund dar, der aus einem Himmel und einem karierten Brettmuster für den Grund besteht und es erlaubt uns, links und rechts abzubiegen oder geradeaus fortzufahren. Es gibt drei DEFB-Befehle, die die Hintergrundfarbe steuern. Da wir diese von außen werden poken müssen, hier ihre Adressen:

31402	SKYCOL	s
31403	Grnd	1
31404	Grnd	2
31405	Wenden	

Wenden=1 Geradeaus 0 nach links 2 nach rechts

Der Hintergrund besteht nur aus Attributblöcken, da der Vordergrund so farbenprächtig ist, daß ein detaillierter Hintergrund bloß in seinen Attributen zusammenfallen würde. SKYCOL liefert die Farbe des Himmels. So wie das Programm dasteht, ist sie hellblau. Grnd 1 und 2 sind die Farben der beiden Typen von Quadraten, die das Karomuster bilden. Die Zeilen 10-80 überträgt in Blöcken viel Himmelfarbe in den oberen Teil des Bildes. Wir rufen dann GND und SCN auf, um den Karomustergrund auszudrucken und den Bildschirm zu löschen. GND macht A und D den beiden Farben des Grundes gleich und ruft LNE auf. Dies druckt eine ganze Zeile an Quadraten verschiedener Farbe aus, indem es wiederholt SQR aufruft. SQR druckt ein Quadrat aus, indem es A liest, welches die Farbe des gegenwärtigen Quadrats enthält, das an HL erscheinen soll, dermomentanen Bildschirmposition. Das Quadrat, um das es geht, ist ein Quadrat aus zwei mal zwei Attributblöcken. SQR stellt dann HL so ein, daß es oben links auf den nächsten Block, derdargestellt werden soll, zeigt. GND setzt A und D mit den zwei Farben gleich, mit einem Befehl und ruft Line (Zeile) auf, um eine ganze Reihe an Quadraten mit diesen Farben darzustellen, die in unserem Beispiel rot, blau ,rot, blau etc. w{ren. Dann vertauscht es A und D und ruft Lineauf, um zum Beispiel blau, rot, blau, rot etc. in der nächsten Zeile darunter darzustellen. Diese Schleife wiederholt sich vier Mal, so daß acht Reihen aus Quadraten dargestellt werden. LNE beläßt A als A und ruft SQR auf, um ein Quadrat dieser Farbe auszudrucken. Dann läßt es A=D sein und ruft SQR auf, um das nächstfolgende Quadrat auszudrucken. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis 16 Quadrate in einer Reihe ausgedruckt worden sind. Insgesamt werden also 8*16=128 Quadrate dargestellt. SRN überträgt einfach in Blöcken eine ganze Menge an Nullen in den Bereich des Bildspeichers, um die Bitmap zu löschen, damit sie für den Screendump (Bildschirmlöschen) bereit ist. Dies ist die schnellste und einfachste Art, es zu tun...

LISTING : 1

```
00004   ORG 31400
00005   JR START
00006   SKYCOL DEFB 48
00007   GRND1 DEFB 16
00008   GRND2 DEFB 8
00009   TURN DEFB 1
00010   START LD HL,22528
00020   LD D,H
00030   LD E,L
00040   INC DE
00050   LD A,(SKYCOL)
00060   LD (HL),A
00070   LD BC,159
00080   LDIR
00085   CALL GND
00086   CALL SRN
00090   LD A, (TURN)
00095   LD E,A
00100   CP 1
00110   CALL NZ,TRN
00130   RET
00140   TRN LD B,255
00145   LD HL,31600
00150   LOOP LD A,E
00160   CP 2
00170   JR Z,RGT
00180   LD A,E
00190   CP 0
00200   JR Z,LFT
00210   NXT INC HL
00220   DEC BC
00223   DJNZ LOOP
```

```
00225  RET
00230  RGT LD A,(HL)
00240  RLC A
00250  LD (HL) ,A
00260  JR NXT
00270  LFT LD A,(HL)
00280  RRC A
00290  LD (HL) ,A
00300  JR NXT
00310  GND INC HL
00330  LD C,4
00340  LP1 LD A,(GRND1):LD D,A
00350  LD A,(GRND 2)
00360  CALL LNE
00370  LD A,(GRND 2):LD D,A
00380  LD A,(GRND 1)
00390  CALL LNE
00400  DEC C
00420  RET
00430  LNE LD B,8
00431  LP2 CALL SQR
00432  LD E,A
00433  LD A,D
00434  CALL SQR
00435  LD A,E
00436  DJNZ LP2
00437  LD DE,32
00438  ADD HL,DE
00439  RET
00440  SQR LD (HL) ,A
00450  INC HL
00460  LD (HL) ,A
00470  PUSH DE
00480  LD DE,32
00490  ADD HL,DE
00500  LD (HL),A
00510  DEC HL
00520  LD (HL),A
00530  LD DE,30
00540  SBC HL,DE
00550  RET
00560  SRN LD HL,16384
00570  LD D,H:LD E,L:INC DE
00580  LD A,0
00590  LD (HL) ,A
00600  LD BC,6143
00610  LDIR
00620  RET
```

Zeile 90-100 ruft TRN auf, falls TURN nicht 1 (gerade aus) ist. Falls es dies nicht ist, dann dreht Zeile 145-223 alle Bytes im Bereich des Layouts nach links oder rechts, je nachdem wohin wir abbiegen. Dies lässt die Hindernisse nach links oder rechtsbewegen, so daß wir anscheinend nach links oder rechts gehen. Man beachte, daß ein Rotieren im Kreis stattfindet, so daß die Hindernisse links aus dem Bildschirm verschwinden und rechts wieder auftauchen. Dies ist etwas komisch und nicht sehr realistisch, aber was soll's.....
Ich halte es für einegrossartige Idee (die auch leicht zu programmieren ist).
OK, tippen wir nun das gewöhnliche Basic von Listing 2 ein. Dieses Programm kommt bekannt vor, dieses freche Teil. Starten Sie es und steuern Sie durch den Level voll Hindernisse. Ich habe dieLevelausgabe gändert, um nur zwei Hindernisse pro Zeile zuzulassen, ansonsten ist es viel zu schwierig. Das andere, was Sie versuchen könnten, ist die Attributfarben vom Paper für die Sprites auf Null zu setzen und der Hintergrund wird sich zeigen. Oh, ...und vergessen Sie nicht, die Hintergrundfarben ebenfalls einzustellen...Ich wünschte, die Heilsarmee würde Ihre Truppe woanders hinführen... Diese Trompete macht mich noch verrückt. Einen Moment mal, was geschieht bloss mit mir... ? Oh ich verstehe, es ist gar nicht die Heilsarmee, es ist das Signalhorn des Spectrum, das mich zu einem neuen Abenteuer ruft... Ich muß losfliegen, Mitbürger. Wenn Ihr weiter mit mir Kontakt halten wolltet, versucht es mit Telepathie oder schreibt statt dessen an: Code-Cruncher / John Blackburn / Shannas Schoolhouse / Clola, Mintlaw, Aberdeen. Ab 42-8
abboom...Krach, das war das nächste Dach, wann werde ich je lernen ?
Wie steht es um den Preis fürs Holz heutzutage, es ist echt eine verdammte Schande...

LISTING : 2

```
 10 PAPER 0: BORDER 0: CLS
 20 FOR n=1 TO 3
 30 READ a,b,addr
 40 FOR y=1 TO b
 50 FOR x=1 TO a
 60 POKE addr, (n+(x+y)/2)*8
 70 LET addr = addr +1
 80 NEXT x
 90 LET addr = addr +7 - a
100 NEXT y
110 NEXT n
115 LET a=BIN 10011001
120 FOR n=32044 TO 32883
130 IF n=32140 THEN LET a=BIN 10101010
140 IF n=32380 THEN LET a=BIN 11111111
150 POKE n,a
160 NEXT n
170 POKE 31600,255
180 POKE 31601,255
190 POKE 31602,255
200 LET z=USR 31400
210 LET z=USR 31000
220 STOP
230 DATA 3,4,31855,5,6,31918,7,9,31981
240 FOR n=1 TO 255
250 POKE 31599+n,2↑(INT(RND*8))+2↑(INT(RND*7))
260 NEXT n
270 FOR n=0 TO 254
280 POKE 31010,n
290 LET z=USR 31400
300 LET z=USR 31000
310 LET a$=INKEY$
320 IF a$<>""THEN POKE 31405,1+(a$="p")-
    (a$="0"):LET z=USR 31400:LET z=USR 31000
330 POKE 31405,1
340 PAUSE 1
350 NEXT n
```

BRIEFE

Michael Jarowy tritt aus: "Für den Eintritt war auch keine Begründung erforderlich."
Wir haben diesen kurzen Text stellvertretend für alles was da noch kommen sollte abgedruckt. Wir sind kein Buchklub oder CD-Versand. Wir stehen mit vollem Herzen hinter unserer Arbeit und haben mehr verdient als so eine barsche Karte. Dennoch ist uns so eine Karte lieber wie gar keine Benachrichtigung.

Seraphin Berktold schreibt zu den letzten Ereignissen: Herzliche Größe an alle Spectrum-Fans und ganz besonders an die Macher der SUC-SESSION, in letzter Zeit haben sich offenbar ein paar weniger erfreuliche Ereignisse im Spectrum-Universum, Unterabteilung Deutschland, zugetragen. Da wäre zunächst einmal die leidige Auseinandersetzung bezüglich des Berichts über das Speccy-User-Treffen in Köln. An diesem Treffen konnte ich leider ebenso nicht teilnehmen, wie am SUC-Treffen Ende September. Daher kann ich zu den Meinungen, die darüber in der SUC-SESSION zu lesen waren, inhaltlich nicht Stellung nehmen. Klar ist hingegen, daß alle Organisatoren solcher Treffen eine Menge "Herzblut" und Engagement aufbieten, um der inzwischen sehr kleinen aber treuen Spectrum-Gemeinde Gelegenheit zum Zusammentreffen und zur Präsentation von Neuem zu geben. Ich halte es daher für enorm wichtig, daß man auch bei der Berichterstattung über Treffen, die bei innigen Teilnehmern vielleicht nicht so gute Eindrücke hinterlassen haben, einiges an Diplomatie walten läßt. Das hieße zum Beispiel, einfach alles aufzuzählen, was an Aktivitäten so gelaufen ist. Das setzt natürlich voraus, daß man sich intensiv unter's Volk mischt, um möglichst viele Kontakte zu knüpfen und Stimmungen einzufangen. Ich nehme an, daß die SUC-Vertreter dies getan haben, obwohl in Köln offenbar die Räumlichkeiten nicht ideal waren, um immer die Hand am Puls des Geschehens zu haben. Wenn man dann immer noch enttäuscht ist, weil das Treffen den Erwartungen nicht entsprach, so sollte man einfach kurz und knapp schildern, was man vermißt hat. Ich bitte lediglich darum, daß man vorsichtig miteinander umgeht und somit alles vermeidet, was verletzend klingen könnte. Allein die Tatsache, daß Spectrum-Fans zusammenkommen und einige schöne, vielleicht auch nostalgische Stunden miteinander verbringen, ist unheimlich positiv! Das führt mich zum SUC-Treffen in Filderstadt. Es ist sicher enttäuschend, einen im Vergleich zum Vorjahr so krassen Abfall der Besucherzahl hinnehmen zu müssen. Doch bei der kleinen Fangemeinde des Spectrum können widrige Umstände dazu beitragen, daß die Teilnehmerzahl drastisch sinkt. In meinem Fall ist es ein Software-Projekt, das sich schon ewig hinzieht und das für meine Firma sehr wichtig ist. Der schiere Termindruck

ließ mir leider keine Möglichkeit offen, nach Filderstadt zu pilgern. Dennoch bitte ich den SUC, dieses Treffen nicht sterben zu lassen. Man kann natürlich darüber nachdenken, ob man das Treffen auf einen Tag beschränkt oder anderweitig den Aufwand reduziert. Schon im nächsten Jahr kann es ganz anders aussehen. Günstige Umstände vorausgesetzt. Mich würde auch interessieren, wie groß die SPC-Delegation auf diesem Treffen war. Zu guter Letzt noch das Thema Raubkopien. Diese sind - siehe Amiga - oft genug der Tod eines Systems. Man darf die Bemühungen z.B. von SinTech oder dem Games-Finder-Service nicht so einfach ohne Sinn und Verstand untergraben. Ich jedenfalls bin auf fast jedes meiner Originale ein bißchen stolz. Viele, besonders komplexe Programme sind ohne Anleitung nicht verwendbar. Und: was nichts gekostet hat landet doch viel leichter in der Ecke und verstaubt dort vor sich hin, zusammen mit dem Spectrum. Sollte bestimmte Software nicht mehr vorhanden sein, dann bleibt aber wohl nur noch das Kopieren. Eine Bitte noch an Thomas: Wäre eine Aufstellung der Inhalte der Compilations, die von SinTech angeboten werden, in der SUC-SESSION machbar ? Man weiß oft gar nicht, was in diesen Paketen alles drin ist und was nicht. So das reicht dann für heute. Haltet die Ohren steif und den Spectrum in Ehren!

Endlich hat sich also mal wieder einer der eher stillen Mitglieder gemeldet. Das Thema "Treffen in Köln" ist ja wohl genug gesprochen. Wir wollten die User "aufwecken" und das kann man nicht wenn man entsprechend harmlos schreibt. Das sich dadurch vor allem der SPC getroffen gefühlt hat wollten wir nicht und das tut uns auch leid, zumal wir unser Ziel wohl verfehlt haben. Das SUC-Treffen scheint jedenfalls trotzdem gestorben, es sei den es erreichen uns noch viele viele mehr solcher Zuschriften wie von Dir, Seraphin. Eine offizielle SPC-Delegation gab es auf dem SUC-Treffen nicht. Lediglich einer der Besucher ist Mitglied im SPC wie im SUC (Redaktion ausgenommen) und 2 SPC-Mitglieder waren auf unsere persönliche Einladung hin gekommen. Mal sehen ob sich in der Weihnachtsausgabe die gewünschte Aufstellung der Compilations verwirklichen läßt (zumindest der SINTECH-Lagerartikel).

Auch das WoMo-Team vom SPC hat uns geschrieben: .

..Zum SUC-Treffen: Das "Fiasko" (ein Fiasko wäre für mich, wenn kein User erschienen wäre) liegt aber mit 100%iger Sicherheit nicht nur an der kurzfristigen Terminierung. Auch wenn ihr es nicht gerne hört (und noch weniger einsehen mögt): Ihr habt euch eine tolle negative Publicity geschaffen, sowohl im In- als auch im Ausland. Sozusagen der kürzeste Weg von einem Fettnapf in den anderen. Wir wußten bereits am Montag nach eurem Treff, wieviele bei euch waren. Informations-exchange. Funktioniert wunderbar. Ich empfinde keine Schadenfreude. Es ist nur schade, miterleben zu müssen, wie jemand, der sich seinerzeit so für den Spectrum ins Zeug gelegt hat, durch falsche Vorstellungen und Einschätzung des realen Spectrum-User-Potentials selber um die Früchte seines ehemaligen Enthusiasmus bringt. Noch ist es nicht zu spät. "Man" hat diskutiert, ob es besser ohne den SUC ginge. Ich sage nicht, wer! Ich bin der Meinung, das es euch geben muß. Alleine ist das nämlich auch nur schwer zu bewältigen. An den 130 Heften sitzen wir ja schon einen ganzen Abend. ...

Schadenfreude zu empfinden hätten wir euch auch nicht zugetraut, das haben wir ja auch nie getan. Sollte es tatsächlich so sein, daß die Negativ-Publicity uns so wenige User beschert hat, ist das noch trauriger, denn das Treffen war nicht das Treffen von "Thomas + Fred", es war das Treffen für Spectrum-User. Wenn einige das mit Absicht sterben lassen wollen, sollten sie bedenken, das es im Süden keine Alternative gibt. Die Frage ob es besser ohne uns ginge, muss man aber den Usern stellen. Kommentare von Doppel-Mitgliedern sind gefragt !
(te)

Die Plus D - Ecke (Teil 3)

Liebe Plus D Freunde!

Heute will ich Euch ein anderes (besseres) Betriebssystem für das Plus D vorstellen:

BETA DOS !!!

Einige von Euch können sich vielleicht an meinen Testbericht im Profi-Club-Heft 1.94 erinnern. Ich habe mich entschlossen, im Rahmen der Plus D-Ecke, BETA DOS nocheinmal vorzustellen. Zum einen weil es natürlich gut hierher paßt und zum anderen weil sich im Laufe der Zeit noch einiges ergeben hat, über das ich berichten möchte. Außerdem kommen nun auch die Mitglieder des Spectrum User Clubs in den "Genuß" meines Beitrags.
Also Gründe genug zum Weiterlesen (hoffe ich).

BETA DOS wurde 1990 von Dr. Andrew J.A. Wright (BETASOFT) geschrieben.

Wer ist "Andy" Wright ?
Nun, viele von Euch kennen sicher BETA BASIC. Die SAM User (lesen die auch meine Plus D Ecke ???) verdanken Andy das ROM des SAM !
MASTER DOS oder auch MASTERBASIC dürften jedem SAM User bekannt sein.

Was schreibe ich hier eigentlich wieder für nutzloses Zeug, BETASOFT sollte eigentlich jedem von Euch irgendwie bekannt sein, oder etwa nicht ?
Nun aber endlich an's "Eingemachte":

CATALOGUE
Der CAT 1 bzw. CAT 2 Befehl ist etwas ausführlicher. Es wird zusätzlich zum freien Speicherplatz noch die Anzahl der belegten und der noch freien Katalogeinträge (Slots) angezeigt. Ein CAT 1 kann dann z.B. so aussehen:

```
------------------------------------------------
* MGT PLUS D  DISC 1 CATALOGUE *

1 +SYS 2a    14      CDE  8192,6656
2 TEST       20 BAS

No. of Free K-Bytes = 763
2 File(s), 78 Free Slots
------------------------------------------------
```

CAT kann jetzt auch alleine benutzt werden und entspricht dem Befehl CAT 1! bzw. CAT 2! Wird nur CAT eingegeben, so wird das zuletzt benutzte Laufwerk angesprochen. CAT, CAT 1! und CAT 2! sind sehr viel schneller als bei G+DOS. Der Katalog wird alphabetisch sortiert. Die Sortierung kann durch einen POKE-Befehl abgeschaltet werden. Durch einen weiteren POKE Befehl ist es möglich die Anzahl der Spalten des CAT (also der "einfache" Katalog) zu bestimmen. Also ein-, zwei- oder dreispaltig. Mehr Spalten machen logischerweise keinen Sinn, es sei denn man hat einen anderen Zeichensatz mit kleinerer Schrift geladen oder man lenkt CAT auf einen Drucker um.

FORMAT
Es kann auch formatiert werden, trotz daß ein Programm im Speicher des Spectrum steht. Mit G+DOS ist das ein Risiko, weil ein Teil des Speichers mit FORMAT Informationen überschrieben wird. BETA DOS benutzt zum Formatieren nur den noch freien Speicher. Es ist übrigens egal, wo der RAMTOP steht, die eigentliche Formatierzeit ändert sich nicht. Es sollte allerdings noch etwas Platz im Speicher sein, sonst erhält man die bekannte Fehlermeldung "4 Out of memory". Mit BETA DOS formatierte Disketten sind ca. 10 % schneller als normal und können auch mit G+DOS verwendet werden. Allerdings muß der Katalog dann die normale Größe von 80 Files haben.
Und damit kommen wir schon zur nächsten Besonderheit von BETA DOS: Man kann die Anzahl der Tracks die für den Katalog benutzt werden festlegen. Das heißt, daß man beispielsweise einen Katalog von 200 Files anlegen kann ! Dann sind allerdings nur noch 750 K-byte frei für Daten. Jeder Catalogue-Track hält 20 File-Namen bzw. braucht 5 K-byte Platz auf der Disk. Minimal sind die standardmäßigen 80 Files (4 tracks, 20 K-byte) möglich und maximal 780 Files (39 tracks, 195 K-byte). Bei so einem großen Katalog sind dann nur noch 605 K-byte frei. Das bedeutet, wenn man den Katalog komplett füllen möchte, dürfen die einzelnen Files nicht einmal 1 K-byte groß sein !
Gibt es für sowas eine sinnvolle Anwendung ? Laßt es mich wissen !

SAVE file **TO** file
Es können ALLE Files kopiert werden. Also auch Snapshots u.s.w. BETA DOS macht nach dem Kopieren kein NEW wie das beim G+DOS der Fall ist. Der File der gerade kopiert wird, wird auf dem Monitor angezeigt. Alles zusammen eine echte Verbesserung.

SAVE OVER
Mit SAVE OVER können Files direkt überschrieben werden, ohne daß die Meldung "Overwrite?" mit der "(y/n)" Abfrage erscheint. Vorteile hat das z.B. beim Überschreiben von SCREEN$ die man nicht "beschädigen" will oder beim "reSAVEen" von Programmen die aus mehreren Teilen bestehen.

LOAD @ / SAVE @
Es können mehrere Sektoren (multiple sectors) in einem Durchgang gelesen und geschrieben werden . Das geht sehr schnell. Verwendet wird SECTOR LOAD / SAVE auch im Backup-Programm. Siehe unter "BACKUP UTILITY".

Syntax: LOAD @ Laufwerk,Track,Sektor,Adresse,Anzahl der Sektoren.

Das gleiche gilt für SAVE @. Es ist also im Prinzip genauso wie beim G+DOS. Es wird nur noch die Anzahl der Sektoren angehängt.

SERIAL FILES / MOVE / RANDOM ACCESS FILES
Ich habe mich noch nie ernsthaft mit diesen Dingen beschäftigt und kenne mich daher nicht so gut aus. Die BETA DOS Anleitung ist hier sehr ausführlich. Aber meine Englisch Kenntnisse sind leider begrenzt. Ich kann daher hierzu nichts sagen. Außerdem ist das ganze ein sehr komplexes Thema. Das würde den Rahmen dieses Beitrags sprengen.

KEYBOARD LOCK UP
Wer viel mit dem Plus D arbeitet weis, daß hin und wieder nach einem Diskettenzugriff die Spectrumtastatur blockiert. Beim G+DOS hilft nur Reset oder Trick 17 mit Multiface etc. Beim BETA DOS bleibt das Problem, aber man kann durch drücken des Snapshot Buttons und der Taste "0" (Null) den Fehler aufheben.

BACKUP UTILITY

Hierbei handelt es sich um ein Zusatzprogramm, welches komplett in BASIC geschrieben ist. Wie der Name schon sagt, ist es ein Kopier-Programm zum Anfertigen von Diskettenkopien. Es werden immer komplette Disketten kopiert, also keine einzelnen Files sondern Sektoren. Es gibt allerdings eine Besonderheit gegenüber anderen Sector-Copy Programmen: Es werden nur belegte Sektoren kopiert! Das nimmt natürlich weniger Zeit in Anspruch.
Das Programm BACKUP und das Thema Disketten kopieren habe ich bereits im zweiten Teil dieser Serie behandelt. Ich will hier nun nicht alles wiederholen. Nachfolgend aber noch ein paar ergänzende Informationen für +2A/B und +3 User:
Das Programm unterstützt auch die 128K RAM DISC. Diskettenwechsel werden so minimiert. Ein riesengroßer Vorteil, wenn man nur ein Laufwerk hat. Allerdings kann BACKUP auf dem +2A/+2B im 128K Modus (+3 DOS) nicht benutzt werden. Das gleiche gilt für den +3. Wer ein +D im 128K Modus am +3 betreibt, der weis, daß es hier noch ganz andere Schwierigkeiten gibt. Aber das ist ein anderes Thema. Auch ein Umschreiben des Programms auf die spezielle RAM DISC-Syntax der Amstrad Speccis (wegen dem +3 DOS) nützt nichts. Der +2A/+2B will anstatt auf die RAM DISC auf das Tape schreiben ! Idiotisch ! Aber ich habe das auch bei anderen Versuchen unabhängig vom BETA DOS festgestellt. Der +2A/+2B mit angeschlossenem +D verweigert hier die ordnungsgemäße Arbeit. Das Problem ist inzwischen allgemein bekannt. Aber woran das liegt, konnte mir bis jetzt noch niemand sagen.

PEEKING und Systemvariablen

Man kann das +D ROM/RAM peeken und es gibt auch ein paar neue Systemvariablen. Ich möchte hier nicht näher drauf eingehen. Auch das ist einfach zuviel.

SQUASH

Mit diesem Utility kann man SNAPS komprimieren. Das +D hat nicht genug Speicher, um SQUASH direkt in BETA DOS unterzubringen. Es ist daher ein seperates EXECUTE Programm welches in das +D RAM geladen wird. Nun funktioniert der sortierte CAT und auch die neuen Funktionen nicht mehr. Das bedeutet z.B., daß BACKUP nicht mehr läuft. Man kann halt nicht alles haben. SQUASH kann sehr nützlich sein, wenn man z.B. gerne spielt und zwischendurch mal den aktuellen Spielstand speichern möchte. Oder auch beim programmieren z.B. in Assembler. Dann kann man schnell mal den aktuellen Stand speichern und später (z.B. nach einem Absturz oder wenn man irgendwelchen "Mist" gemacht hat) den letzten Stand wieder laden. Das geht dann natürlich wesentlich schneller, als wenn man erst wieder alle Einzel-Parts zusammensuchen und neu laden muß. Wie gut komprimiert wird, ist natürlich abhängig davon, was beim snappen im Spectrum Speicher steht. Die Komprimierung ist in der Regel jedoch gewaltig. Zur Erinnerung: Egal wie wenig auch im Spectrum RAM steht, normale SNAPS speichern ja immer volle 48K oder 128K. Oder genauer gesagt 97 bzw. 258 Sektoren. Logisch ist dann, daß bei Benutzung von SQUASH mehr SNAPS auf eine Diskette passen als sonst und daß aufgrund der kürzeren Files die eigentlichen Lade-Zeiten wesentlich kürzer sind. Zu erwähnen wäre noch, daß man "SQUASH SNAPS" nur laden kann, wenn vorher SQUASH geladen wurde. Normale SNAPS kann man in jedem Fall laden. Außerdem läßt sich die Komprimierung mit POKE @127,0 ausschalten. So k|nnen kompremierte SNAPS geladen und dann wieder als normale SNAPS gespeichert werden. Mit POKE @127,1 wird die Komprimierung wieder eingeschaltet.

RUN

Mit RUN kann das Betriebssystem neu geladen werden. So kann auch sehr einfach eine andere Diskette (evtl. mit Autoload-File) gebootet werden. Beim G+DOS muß erst das alte Betriebssystem entfernt werden. Reset reicht ja (zum Glück) nicht. Diskette raus, Rechner aus, wieder an, Diskette wieder rein und dann endlich RUN. Ziemlich umständlich, nicht ?
Also eine echte Verbesserung.

BUGS

Wie mir Andy Wright schrieb, weiß er persönlich nur von einem Fehler im BETA DOS: So soll es nicht möglich sein, eine Diskette in Laufwerk 2 zu formatieren (FORMAT d2). Bei mir geht das einwandfrei. Evtl. liegt das am verwendeten Laufwerk-Typ.
Das ist aber noch lange nicht alles.
Der wohl schlimmste Fehler im BETA DOS ist, daß spezielle +D Programme die das DOS vom Maschinencode aus nutzen mit BETA DOS nicht laufen. Das wären z.B. Tasword 3, Tasword 128, Tasword PLUS 2, ORGANISER von Betterbytes und THE COPIER. Es gibt auch noch einige andere Unschönheiten. Ich möchte aber hier nicht alles aufzählen sondern viel mehr auf ein erstklassiges PD-Programm hinweisen:
BETA DOS BUG FIX von Miles Kinloch.

Wer BETA DOS benutzt, kommt an diesen Patch (den Begriff Patch habe ich im zweiten Teil dieser Serie erklärt) nicht vorbei. Hiermit laufen alle Programme (jedenfalls was ich hier so habe). Außerdem gibt es zusätzlich noch ein sehr nützliches Kommando: Mit **LOAD dn** oder **SAVE dn** (n steht für die Laufwerksnummer 1 oder 2) kann ich ganz einfach das Laufwerk wechseln. Wenn beispielweise Laufwerk 1 aktiv ist und ich von Laufwerk 2 ein Programm mit LOAD P20 laden will, so muß ich normalerweise erst CAT 2 oder auch CAT 2! und dann LOAD P20 eingeben. Mit LOAD d2 und dann LOAD P20 geht das natürlich schneller weil CAT immer etwas Zeit braucht. Bei der Eingabe des neuen Befehls LOAD d1 bzw. LOAD d2 passiert im Prinzip nichts. Das nun das andere Drive aktiv ist, sieht man an der Laufwerks-Kontrolleuchte (die eine an, die andere aus). Meine Güte, das hätte man sicher auch einfacher erklären können. Im Prinzip ist der Befehl total simpel, aber dafür sehr nützlich.
"BETA DOS BUG FIX" gibt es bei jedem guten PD Service. Dazu gehört ein Textfile von Miles (leider nur in englisch) der die BETA DOS Fehler beschreibt. Dieser ist übrigens im Clubheft des Spectrum Profi Clubs (Ausgabe 7.96) abgedruckt. Vielleicht macht sich mal jemand (der besser Englisch kann als ich) die Mühe, diesen Text ins deutsche zu übersetzen !?
Nun möchte ich noch anmerken (es paßt so schön hierher), daß es auch im G+DOS Fehler gibt. Aber auch hierfür gibt es einen Patch von Miles mit dazugehörigem Textfile. Diesen habe ich bereits im Profi Club Heft 6.94 kurz beschrieben. Wer nun kein BETA DOS benutzt, sollte sich auf jeden Fall "G+DOS FIX" besorgen. Auch PD !
An dieser Stelle:
MANY THANKS, MILES !!!

TIPS

Zum Schluß noch zwei wichtige Hinweise: BETA DOS kann nicht wie G+DOS direkt mit SAVE auf die Diskette gespeichert werden, sondern muß mit dem "SAVE TO" Befehl kopiert werden. Also z.B. so: SAVE d1 "+sysBeta" TO d2.

Zum Erstellen des BETA DOS System Files ("+sysBeta") benötigt man ein G+DOS Systemfile (z.B. "+SYS 2a"). Dieser G+DOS Systemfile darf auf keinen Fall "gepatchet" sein. Also immer das Original aus dem +D Installationsprogramm benutzen!

BESTELLUNG

Für wen ist BETA DOS nun interessant ?
Nun, letztendlich muß das jeder für sich entscheiden. Die wesentlichen Vorteile von BETADOS habe ich hier beschrieben. Alles weitere ist doch mehr was für FREAKS und Programmierer. Für den "normalen" Anwender, also ich sage mal für den Hausgebrauch, reicht G+DOS zusammen mit G+DOS FIX eigentlich aus.
Ich habe BETA DOS im November 1993 direkt bei Betasoft gekauft und ich weiß nicht, ob es noch erhältlich ist.

Damals kostete es 9.95 Pfund. Am besten ist es, im Vorraus einen Euroscheck über 10 Pfund (Mit "Nur zur Verrechnung" kennzeichnen !) zu schicken. Zusätzliches Geld für Porto ist nicht erforderlich. Ich habe damals 1 Pfund mehr bezahlt und es bei Zusendung zurückbekommen. Prima Service.
Updates gibt es keine (oder keine mehr). Wie mir Andy damals schrieb, hat er den Source-Code verbummelt! Ich jedenfalls benutze Version 1.3 und ich weis nicht ob überhaupt ältere Versionen im Umlauf sind. BETA DOS habe ich auf einer 3 1/2" Diskette bekommen.

Betasoft
24 Wyche Avenue Kings Heath
Birmingham B14 6LQ Great Britain

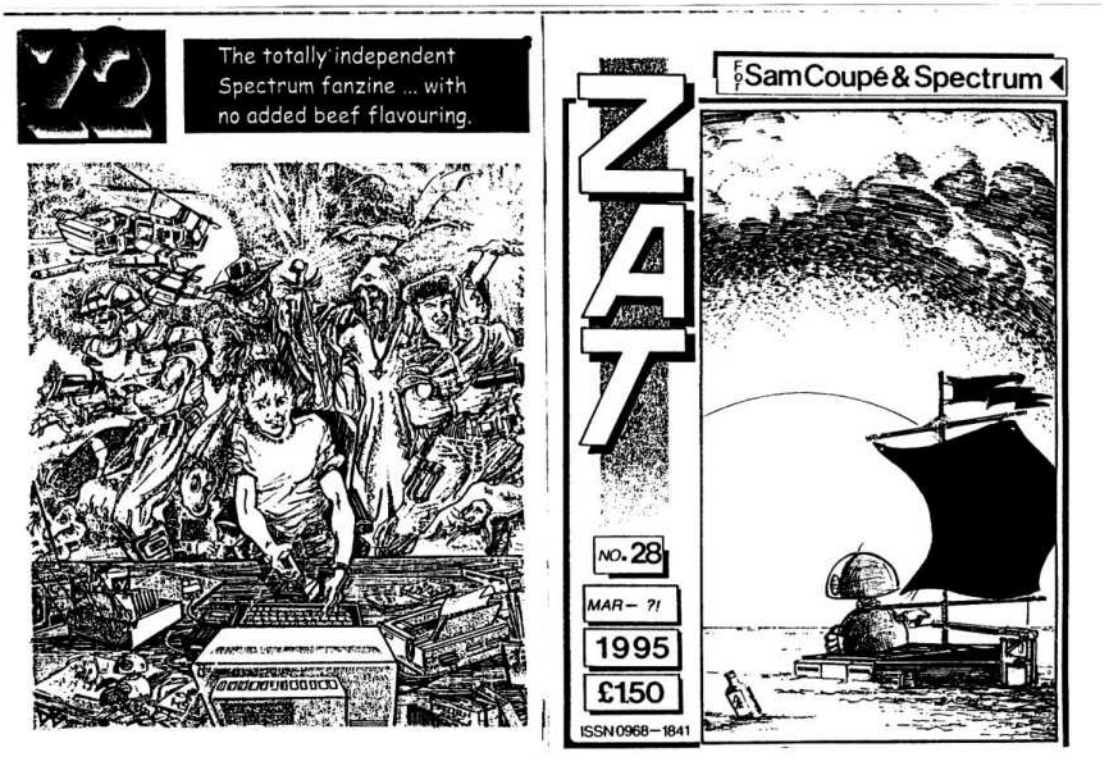
Die Adresse habe ich der SUC-SESSION April 1996 (Spectrum User Club) entnommen. In der Juli Ausgabe der SUC-SESSION lese ich nun, daß Betasoft den Vertrieb seiner Programme an Format Publications übertragen hat. Die Adresse findet Ihr auf der Rückseite der SUC-SESSION oder auch im Profi Club Heft Ausgabe 7.96 auf Seite 5 oben. Hinter Format Publications verbirgt sich übrigens der britische Spectrum und Sam Club INDUG der auch für West Coast Computers den SAM vertreibt.
Für Fragen und Anregungen stehe ich wie immer gerne zur Verf}gung:

Guido Schell, Auf dem Stocke 37, D-32584 Löhne
Tel. 05732 8769

FANZINES

Nachdem unserer neuen Rubrik bereits vereinzelt Lob entgegenkam, machen wir uns gleich an das nächste Magazin. Doch zuerst möchte ich nochmals darauf hinweisen, das ihr alle FANZINES über den SUC zum Selbstkostenpreis beziehen könnt.
Es war einmal...als der SUC noch in Wuppertal und im Handel die YOUR SINCLAIR erhältlich war, da gab es auch schon Fanzines. Eines davon war ZAT, ein rein auf dem SAM kreiertes SAM und SPECTRUM-Mag.
Das es ZAT (die Buchstaben werden einzeln ausgesprochen, also ZET AI TI, was gleichbedeutend mit Z80 auf Englisch ist) schon so früh gab war mein großes Glück, denn die Your Sinclair stellte in ihrer letzten Ausgabe Fanzines vor und so kam ich auch auf ZAT. ZAT hatte eine sehr exklusive Auswahl an Artikelschreibern, die teils auch schon für die professionellen Magazine tätig waren. Dazu Mitglieder in allen Herren Ländern und einen sehr engagierten Chefredakteur, Darren Blackburn.
Durchleuchtet wurde die Szene im In- und Ausland und es gab sehr viel Programmiertips. Sehr viel später, als die Fanzines schon aus dem Boden schossen, gab es ein Fanzine, welches sehr bald als der Nachfolger der Your Sinclair gesehen wurde und "in a funky skillo crap way" über die Szene berichtete. Die Rede ist von FISH, welches auch in einer früheren SUC-SESSION einmal vorgestellt wurde. FISH legte den Hauptaugenmerk auf neue Programme, Demos wie auch Spiele, sowie Spieletips. Beide Magazine verschwanden im letzten Jahr, beide aus dem selben Grund...die Chefredakteure hatten keine Zeit mehr.
Darren Blackburn versuchte noch verzweifelt einen Nachfolger zu finden, während Mat Beal von FISH andere Mags empfahl, für die er zu schreiben begann. Lange lange wurde es dann angekündigt, jetzt ist es endlich passiert. ZAT und FISH sind einfach zusammengegangen und haben ein neues Magazin herausgebracht, Z2. Tatsächlich sind viele der alten Schreiber zurückgekehrt und schreiben jetzt für Z2, man findet in diesem Heft also eine bunte Mischung aus FISH und ZAT. Richtig toll, wieder ein Cover von Darren Blackburn zu sehen (bei dem einsamen SAM auf der letzten ZAT, der allein auf einem Floß saß und dem endlosen Meer

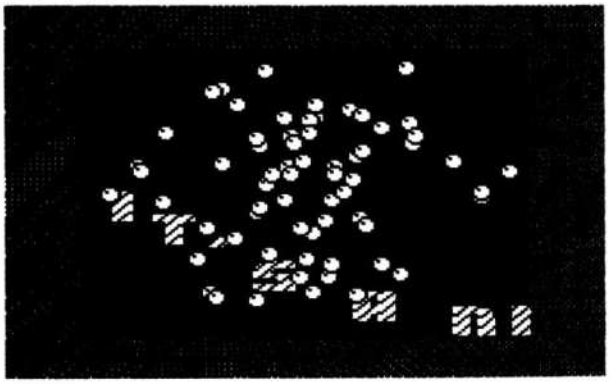
entgegentrieb wurde mir damals richtig traurig zumute) und JON ROSE, der alte Hacker ist auch wieder da mit neuen Pokes in der ARCADE ALLEY. Die SOAP-Box, eine Redaktions-Kommentar Ecke, wird diesmal von Mark Sturdy (ex-Redakteur der CRASHED) geschrieben und der ZAT-Index (auf dem unsere WHAT'S OUT-Seite beruhte) heißt eben jetzt Z2-Index. Mat Beal bringt Spieletests und Demotests wie aus FISH gewohnt mit in das Magazin ein. Außerdem gibt es einige Neuerungen wie ein Mega-Interview mit Andy Davis, der Ankündigung einer PLUS 3 Ecke sowie einer Hardware-Ecke und die Geheimnisse des ROMs werden untersucht. Wie in beiden früheren Magazinen (und eigentlich in fast jedem anderen) gibt es eine Leserbriefecke und etwas Werbung. Wichtig ist aber, Z2 ist nur für Spectrum, den SAM-Usern wird das Schwestermagazin "Blitz" empfohlen. Z2 bringt den Humor von FISH und die Sachlichkeit von ZAT in eine sinnvolle Kombination von der man einiges Erwarten kann auch wenn die erste Ausgabe noch nicht alle Erwartungen erfüllen konnte. Auch ist es schade, daß das Magazin total ohne Bilder und nur mit Text gestaltet ist (von der Titelseite abgesehen). Zumindest bei Programmtests will man ja schon etwas Grafik dabeihaben. Alles steckt jetzt noch in den Kinderschuhen und viele Fragen treten auf: Wird Z2 regelmäßig erscheinen ? Finden die Schreiber genug Stoff für die +3-Ecke und die Hardware-Ecke ? Bleiben die alten Haudegen wirklich dabei oder wollen sie nach der langen Abstinenz nicht mehr ? Mat Beal hat seine Chefredakteurposition bereits wieder abgegeben an David Ledbury. Mat wird zwar weiterhin Artikel schreiben, aber die Zeit das Magazin letztlich zusammenzustellen findet er einfach nicht. David will es aber auch nicht machen, er arbeitet schon an drei Magazinen. David wird zwar die Redaktionsarbeit machen, für das Layout und den Druck muß aber noch jemand gefunden werden. Das ganze hin- und her wird den Usern keine Freude machen, zumal viele schon einmal reingefallen sind als sie Spectrum UK abonnierten. Wie dem auch sei, die nächste Ausgabe von Z2 soll diesen Monat erscheinen und wer sie haben will muß ca. 5,00 DM für ein ca. 36 Seiten starkes Heft investieren. Wem das zu unsicher ist, der kann ja noch warten bis sich die Situation stabilisiert hat. (te)



Demo-Ecke

Hi Leute,
hier ist XTM of TMG mit den neuesten Neuigkeiten aus dem düsteren Filderstädter Verlies. Ja, ich sitze noch immer hier fest, denn es hat sich herausgestellt, daß FBI und LCD ganz finstere Pläne schmieden (von wegen Rettung durch die Besatzung der Enterprise - alles Lüge von Tiger's Claw!!!). Der Kerkermeister hat mir verraten, daß die beiden Bösewichte ihre Kräfte vereinen wollen, um "Wolfgang - The Haller" unauffällig aus dem Weg zu räumen und dann die Überreste des SPC unter sich aufzuteilen. Deshalb hat er mich auch vor einen Speccy fesseln lassen und läßt mich jetzt seit Tagen die "Ecstasy Megademo" der russischen (?) Gruppe Dream Makers Soft begutachten. Klar, denn so hat er die Gefahr, daß ich Wolfgang mit meinen Special Moves beistehen könnte, gebannt...
Eigentlich weiß ich ja nicht so recht, warum ich diese Demo noch testen soll, denn wenn man ins Konkurrenzblättchen von vor 3 Monaten schaut... Aber was soll's, des isch halt der Befehl des SUC-Syndikates. Ich meißel jetzt lieber weiter...

Die Megademo zeichnet sich vor allem dadurch aus, daß sie zwar auf "normalen" 128er Speccies läuft, aber eigentlich für den russischen Clone "Pentagon" gedacht ist. Da ist es kein Wunder, daß es desöfteren ziemlich ruckelig wird.
Die Demo beginnt mit einem Hardware-Test (welcher AY-Chip etc.) welchem das "Pre-Intro" folgt. Hier fängt's dann auch schon kräftig an zu ruckeln, wenn viel Text auf dem Bild ist. Der eigentliche Intro-Part zeigt dann ein Logo und einen sog. "Graphics-Twister", leider treten hier Grafikfehler auf. Danach kommt ein Part mit Pixeln und später auch Kugeln, die aus der Bildmitte fliegen. Wenn man hier ein paar Minuten wartet, verschwindet die Textzeile am oberen Bildschirmrand, und man kann den Part endlich in 50 Hz sehen.
Weiter geht's mit dem "Striped"-Part: Streifen, die sich hin- und herbewegen, dazu maskierte Sprites. Leider auch hier: slow motion. Der folgende "Checked"-Part mit dem wackelnden Muster (mit scrollendem Hintergrund und Textzeile/Sprite) schließt sich dem an. Naja, wer hat schon 'nen Pentagon...
Der nächste Part ("Deja Vu") läuft endlich flüssig. In der Bildmitte gibt es einen Ausschnitt mit vielen kleinen Kugeln die alle unterschiedlich schnell rotieren und dazu einen schönen DYCP-Scroller.



Auch der nächste, der "Multicolor"-Part läuft mit 50 Hz: zunächst der Starwars-Scroller (gut!). Dann jedoch die Meldung, daß der Multicolor-Part nur auf einem Pentagon funktioniert. Diese Meldung wird aber in einem Window von groß auf normale (8*8) Buchstabengröße herabgezoomt, und das stufenlos, was an sich auch schon ein hervorragender Effekt ist.
Kommen wir zum "Greets"-Part. Hier machen sich die Grenzen des Speccies wieder unbarmherzig bemerkbar, denn das große rotierende Dreieck und die davor erscheinenden Logos und der

Scroller werden miteinander verknüpft (XOR), was zu unregelmäßig auftretendem Geruckel führt (welches fast noch schlimmer ist als permanente Ruckelei, wie etwa bei "The Final Strike 2" von Talisman).
Der "Imp Video"-Part ruckelt nicht, sondern läßt in 2 Minuten ein Feuerwerk an Effekten abbrennen. Beschreiben? Nicht ganz einfach, denn der Part ist ein einziges Chaos, aber ein sehr gelungenes. Sieht ein bißchen aus wie legendäre (alte) Amiga-Demos. An diesen Part kann der "Plasma"-Part dann nicht anknüpfen, da der Plasma-Effekt (wenn auch bestimmt nicht leicht zu coden) recht langweilig aussieht und auch wieder die bekannten Syndrome zeigt (slow...). Dafür ist der "Sine Dots"-Part wieder gelungen. Erst die 1024 Sinus-Pixel, die einwandfrei zoomen, und dann ein Subpart mit einem "Waving Carpet" aus Punkten, durch den ein Scroller läuft. Auch der nächste Part, "Virtual Reality", ist gut gemacht: Vor einem Hintergrund aus Sternen und einem scrollenden 3D-Boden hüpfen 4 rotierende Bälle auf und ab, die man selbst bewegen kann; guter Part.

Jetzt kommt der "Magicfly"-Part, der lediglich durch die eingebaute Bremse getrübt wird. Ansonsten ist das Schachbrettmuster, das man stufenlos zoomen und bewegen kann, hervorragend gelungen. Die Bremse ist auch im "VT"-Part (?) noch aktiv: Buchstaben kommen ins Bild gefallen, prallen am Boden ab und versinken schließlich; am Boden spiegelt sich alles. Dadurch, daß es so langsam abläuft, dauert es jedoch extrem lange, so daß ich den Text nicht bis zum Ende gelesen habe.
"Doom"-Parts scheinen in Mode zu kommen, und so hat man einen gleichnamigen Part integriert. Vorher kommt noch ein Bild mit Musik, dann findet man sich in einem total unübersichtlichen Labyrinth wieder. Den nächsten Part bekommt man nur zu sehen, wenn man das schafft, was ich bei meinem Verlies wohl nie mehr schaffen werde. Also "hinausfinden" ist gemeint... Da ich den Ausgang nicht finden konnte, mußte ich den letzten Part vom Basic aus laden. Dieser heißt "Mask"-Part, wegen dem (hoffentlich abgedruckten) Bild. Die Credits laufen durch das Bild und werden von einer Eingabezeile "halb" verdeckt. In dieser Zeile kann man alle möglichen Wörter eingeben (z.B. Yes, No, Beer, Mask), aber nur eines führt zu einem versteckten Part. Daraus wurde aber bei mir nichts (hab ich was übersehen?).

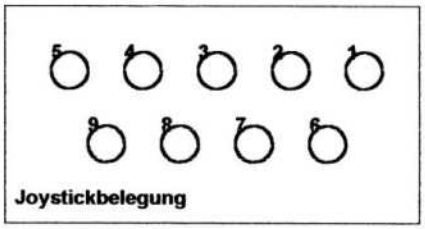
Soooooooo, endlich ham' wir's hinter uns. Daß natürlich in allen Parts gute Musik zu hören ist, hätte ich wohl schlecht bei jedem Part anmerken können. Um eine zusammenfassende Bewertung zu geben: Hervorragende Demo, die jedoch den Speccy teilweise überfordert (logisch).
Damit wäre mein Pensum auch wieder geschafft, und ich hoffe, daß sich die Verliestür in den nächsten Wochen nur zur Essenszeit öffnen wird. Klar, ich würde mich auch freuen, wenn jemand den SUC-Leuten eine Lehre erteilt und mir die Flucht ermöglicht, aber daraus wird wohl in absehbarer Zeit nichts werden. Muß ich wohl doch wieder meine geheimsten Super-Special-Moves herauskramen. Naja, dem "Hoh-Oh-Kyaku" (kennt denn niemand Kim Kaphwan aus Korea??) wird die Zellentür sicher nicht standhalten. Doch bis dahin dauert's noch etwas...
Mit einem "Hadoken" verabschiedet sich Ryu, äh, XTM of TMG (hey, seit wann kann FBI den "Sonic Boom"?????)
Anmerkung: Sicher, der Test dieser Demo kam etwas spät. Aber lag das an der Redaktion (Gefängnisleitung) oder an dem vorgezogenen Winterschlaf des Schreibers (hier: Gefangener)?

Hardware-Ecke

Joystickanschluß für den "kleinen" ZX-Spectrum 48K

Die Spectrumtastatur funktioniert nach folgendem Prinzip :
Ein Tastaturanschluß besitzt fünf Leitungen (A-E) und der andere Acht (1-8).
Verbindet man nun z.B A mit 1, so kommt dies einer gedrückten Taste gleich. Auf dem Bildschirm müßte eine "1" erscheinen. In der nachfolgenden Matrix kann das Ergebnis der jeweiligen Kombinationen abgelesen werden.

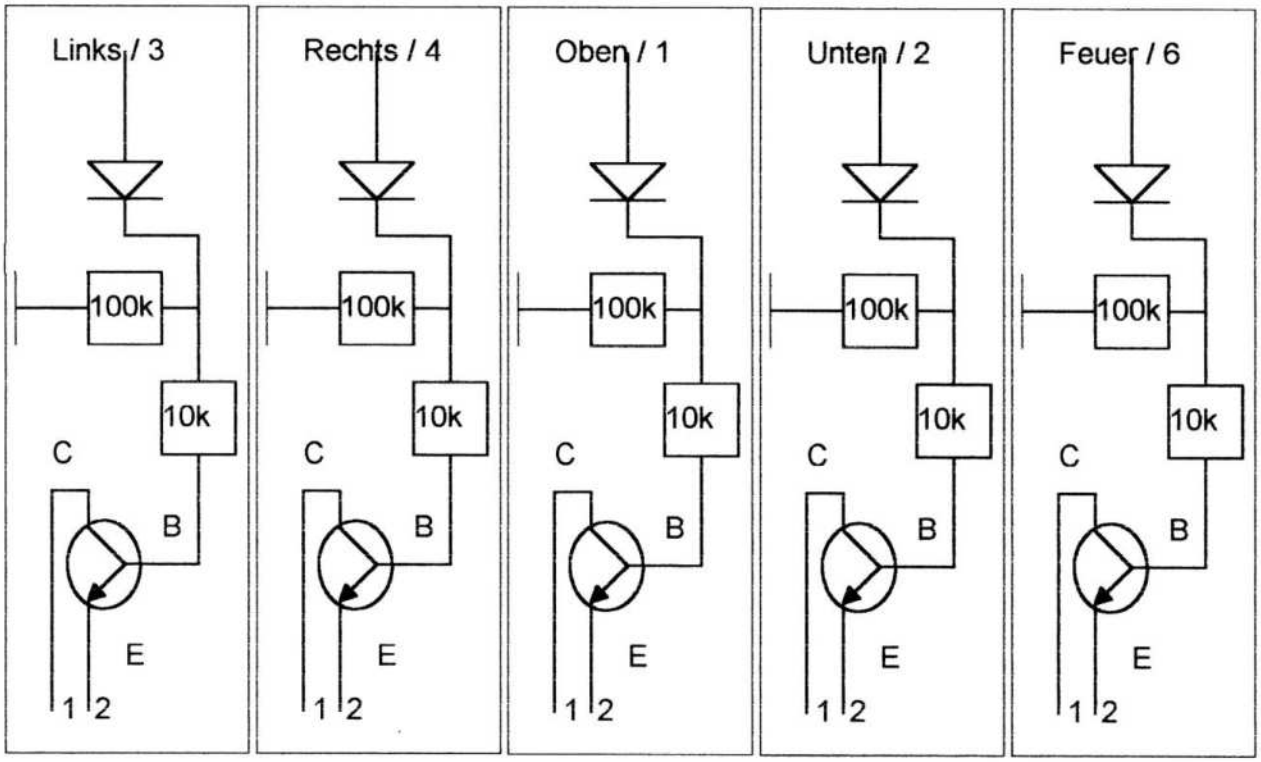
	1	2	3	4	5	6	7	8
A	1	Q	A	0	P	*cs*	*en*	*sp*
B	2	W	S	9	O	Z	L	*ss*
C	3	E	D	8	I	X	K	M
D	4	R	F	7	U	C	J	N
E	5	T	G	6	Y	V	H	B



Joystickbelegung

-- > An Pin 8 werden +5V angelegt.

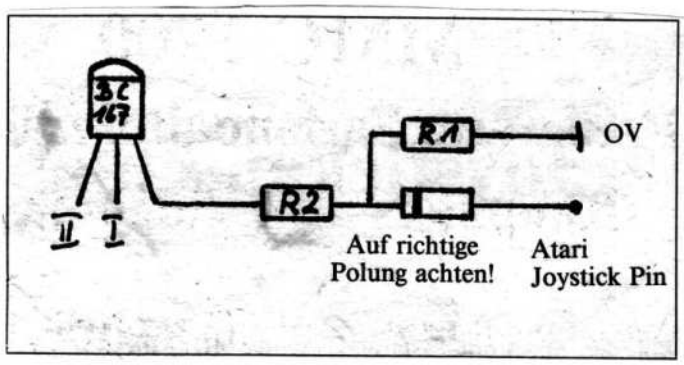
An den Anschlüssen A-E liegen über 10K Ohm Widerstände 5 Volt an. Um nun einen Joystick anschliessen zu können, geht man am Besten wie folgt vor, da mit dieser Methode ein



Kurzschluß vermieden werden kann, wenn man zwei Tasten gleichzeitig bedient (z.B. bei einer schrägen Bewegung).

Das eine Ende der Diode wird mit dem entsprechenden Pin des Joysticksteckers verbunden. Der Collektor des Transistors wird mit einem der Anschlüsse A-E und der Emitter mit einem der Anschlüsse 1-8 verbunden. Als Diode kann IN4003 o.Ä. verwendet werden.

Die Verdrahtung kann an folgendem Bild ersehen werden :



Hier nun noch einmal die Liste der Bauteile :

- 5 Transistoren NPN (z.B. BC 167 A)
- 5 Widerstände 10 kOhm (braun / schwarz / orange)
- 5 Widerstände 100 kOhm (braun / rot / gelb)
- 5 Dioden IN 4003 o.ä.
- Lochrasterplatine ca. 3 x 5 cm.

---

*Für schnell Entschlossene kann ich noch DD-Disketten (blau) anbieten : *NEUE* 3½-Disks, NoName Kennzeichnung, aber von Sony hergestellt, Karton mit 50 Stk., kleinere Mengen sind leider nicht möglich; DM 35.- incl. Porto / Verpackung.*

Jean 0211 / 39 54 60 → Jetzt mit Anrufbeantworter ←

Programmtests

Name : DIZZY 8
Hersteller : PA SOFT
System : 48k + AY-Musik
Preis : Freeware
Bezugsquelle : Impact PD, England
Erscheinungsdatum : 1995

DIZZY-RUSSISCHES EI

Nicht gerade mit Vorschußlorbeeren wurde dieses Spiel in der englischen (Specci-)Presse bestückt, bevor ich es trotzdem bestellte.
Nun bin ich schon irgendwo ein Fan von Dizzy-Games, nichtsdestotrotz traue ich mir dennoch zu, objektiv zu bleiben.
Dizzy 8 - Little Joke (Übersetzt: kleiner Scherz) kommt zwar nicht aus dem Hause Codemasters, die Grafiken sind dennoch qualitativ gleich, ich behaupte sogar daß die Grafiken aus anderen Dizzy-Games geklaut sind, was aber nichts neues ist. Fast alle Dizzy-Games beinhalten fast die gleichen Grafiken, zumindest die Action/Adventures in denen es auch immer nach dem selben Prinzip geht, Hindernisse mit Hilfe von gefundenen Gegenständen zu überwinden.
So schmelze ich also mit einem Blitz einen Fels weg, der im Weg steht (wäre ich nie draufgekommen, aber es gab gar keinen anderen Gegenstand im ersten Bild) und breche mit einem Brecheisen eine Tür auf. Irgendwie haben mich da meine Eingebungen verlassen, oder soll das etwa der Witz sein? Denn hinter der Tür kommt ein kleiner See, der unüberwindbar scheint.
Sicherlich gibt es auch dazu eine Lösung, aber erstens komme ich im Moment nicht drauf und zweitens braucht in einem Testbericht ja nicht alles verraten werden. Es ist zu vermuten, das das Spiel sehr bald nach diesem See zu Ende ist, es soll ja auch nur ein kleiner Scherz sein.
Die Musik ist ganz angenehm und paßt hervorragend zu einem Dizzy-Spiel. Zum Glück ist das ganze mit Kempston spielbar und nicht mit irgendeinem russischen Joystickinterface. Scheinbar hat sich der Kempston-Standard weltweit durchgesetzt. An anderen Charakteren habe ich nur Grand Dizzy entdeckt, der einen kurz begrüßt
Sicher, Dizzy 8 ist kein Riesenhit, aber ich freue mich, das jemand noch eine Story um das kleine Ei strickt und für gewisse Zeit ist selbst dieses kurze Spiel interessant. Zudem kommt eben auch noch, das es Freeware ist und so nichts kostet.

Name : Last Will Dizzy
Hersteller : ?
System : 48k + AY-Musik
Preis : Freeware
Bezugsquelle : Impact PD, England
Erscheinungsdatum : ?

Dizzy's letzter Wille....soll das heißen, das jetzt doch Schluß ist mit der Dizzy-Reihe? Schade wäre es, zumal dieses scheinbar erstmal letzte Dizzy-Game zu den besseren gehört.
Abermals aus Russland kommend, reiht sich auch dieses Spiel nahtlos an die letzten Dizzy-Erfolge ein. Ein Unterschied zwischen englischer

Programmtests

DIZZY & FREUNDE

Codemaster-Produktion und diesem Spiel ist eigentlich nicht auszumachen.
Da man bei diesem Freeware-Programm natürlich keine Anleitung hat, konnte ich leider nicht herausfinden was Dizzy finden muß, also fange ich einfach mal an die Räume zu erforschen.
Sehr schnell löst man erste Rätsel um den aus Dizzy 3.5 bekannten Teleporter in Betrieb zu setzen und dann in das eigentliche Game teleportiert zu werden. Hier geht es dann nicht mehr so einfach weiter, neu gibt es aber in diesem Spiel gemeine Fallen im Boden, die man nicht sehen kann. Erst wenn man sein einziges Leben verwirkt hat, weiß man, wo man nicht mehr hintreten darf.
Viele Freunde trifft Dizzy diesmal auch wieder, seine Freundin Daisy, Grand Dizzy und auch Danny, dem man einen Gegenstand zurückgeben muß den man in Dizzy 3.5 von ihm geborgt hat. Leider kann man sich mit diesen bekannten Charateren nicht unterhalten, so weiß ich also auch nicht wem man alles Gegenstände geben muß und schon gar nicht welche.

ENDET DIZZY DOCH NICHT ALS FRÜHSTUCKSEI?

Aber das herauszufinden ist eben Aufgabe des Spielers und ich kann versprechen das "Dizzy's (letztes?) Adventure" noch einige Überraschungen bereithält. Etwas mulmig kann einem schon zumute werden, wenn Dizzy an seinem eigenen Grabstein vorbeiläuft...
Die Grafik ist dizzy, äh, gut und bunt wie bei den anderen Dizzy-Adventures, wobei die Grafiken teils aus anderen Dizzy's geklaut sind. Der Sound ist passend und wirklich nicht nervig, auch nach längerem spielen. Die Geschwindigkeit ist optimal, eben wie alle Dizzy-Games.
Nicht nur für Fans ein absolutes Muß. Natürlich kopiere ich jedem gegen Zusendung einer Leerdiskette und zwei DM Rückporto oder Cassette und 3,00 DM Rückporto die Games auf Opus, +D, MB 02 oder Tape.
te

Impact Software

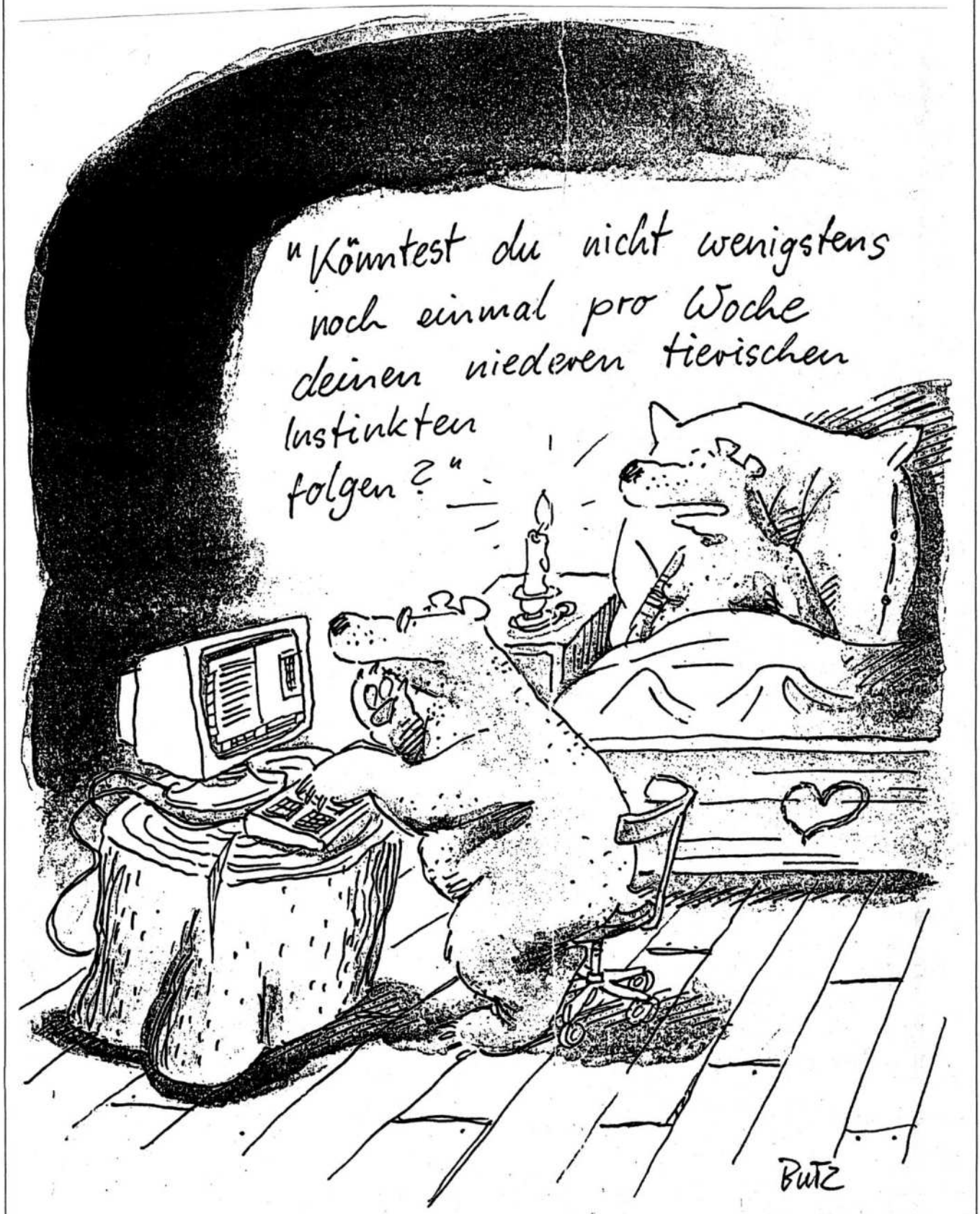
For any Spectrum with +D 3.5" drive(s)

- Pay with cash, postal order or stamps.
- Entire discs of professional quality software for under £2.
- Licensed titles from Gremlin, Vortex, PHS and many more.
- A selection of PD discs: utilities, +D tools etc.
- Clear, comprehensive catalogue listing each item on a disc.
- Snapshots and Multiface loaders avoided wherever possible.
- Just ask and we'll "squash" snapshots for you at no charge.
- A full check on every file before dispatch.
- A lifetime replacement guarantee on all items purchased.
- Established connections with top Spectrum authors for new titles.

Send an SSAE to the address below for your copy of the latest ISW catalogue. Include this leaflet and a disc, and you'll also receive a free copy of one of our Gremlin Graphics compilation discs, normally priced at £1.50!

Impact Software
36 Budges Road
Wokingham
Berkshire
RG40 1PJ
ENGLAND.

See us on the **Alchemist Research** stand at the *Northern Sam & Speccy Fair*!


"Könntest du nicht wenigstens noch einmal pro Woche deinen niederen tierischen Instinkten folgen?"
BUTZ